



# Permainan Uno *Stacko*: Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Nilai Tempat Bagi Anak Berkesulitan Belajar Kelas III SD N 22 Payakumbuh

Atika Yanbi Utami<sup>\*✉</sup>, Kasiyati<sup>\*\*</sup>

<sup>\*</sup>Universitas Negeri Padang, Sumatera Barat, <sup>\*\*</sup>Universitas Negeri Padang, Sumatera Barat

Diterima: 02 02 2020 :: Disetujui: 25 03 2020 :: Publikasi online: 31 03 2020

**Abstrak** Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan anak berkesulitan belajar di bidang akademik yaitu mengenai nilai tempat satuan, puluhan, dan ratusan. Permasalahan peneliti temukan di SD N 22 Payakumbuh. Subjek penelitian ini adalah anak berkesulitan belajar berjenis kelamin perempuan yang sedang duduk di kelas III. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan mengenal nilai tempat melalui permainan UNO *Stacko* bagi anak berkesulitan belajar. Penelitian ini menggunakan metode *Single Subject Research* (SSR) dengan desain A-B-A. Untuk mengukur dan mengumpulkan data pada kondisi *baseline* I (A1) sampai data stabil dilakukan selama lima kali pertemuan. Selanjutnya memberikan kondisi *intervensi* (B) melalui permainan UNO *Stacko* dilakukan selama delapan kali pertemuan sampai data stabil. Memberikan kondisi *baseline* II (A2) selama tiga kali pertemuan yang bertujuan untuk melihat apakah ada pengaruh *intervensi* yang diberikan kepada anak. Hasil dari penelitian ini adalah permainan UNO *Stacko* dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal nilai tempat yang dapat dibuktikan dengan persentase *overlap* yaitu perbandingan *baseline* I (A1): *intervensi* (B) adalah 0% dan *intervensi* (B) : *baseline* II (A2) 37.5%. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan UNO *Stacko* efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal nilai tempat anak berkesulitan belajar.

**Kata kunci:** nilai tempat, uno *stacko*, kesulitan belajar

**Abstract** This research is motivated by the problem of children having learning difficulties in the academic field that is about the value of place units, tens, and hundreds. The researchers found problems at SD N 22 Payakumbuh. The subjects of this study were children who had difficulty learning female sex who were sitting in class III. The purpose of this study is to improve the ability to recognize the value of places through the UNO *Stacko* game for children with learning difficulties. This study uses the *Single Subject Research* (SSR) method with A-B-A design. To measure and collect data in baseline I (A1) conditions until stable data is conducted for five meetings. Furthermore, providing intervention conditions (B) through the *Stacko* UNO game is conducted for eight meetings until the data is stable. Provide baseline conditions II (A2) for three meetings that aim to see if there is an influence of the intervention given to the child. The results of this study are the *Stacko* UNO game can improve children's ability to recognize place values that can be proven by overlapping percentages, ie baseline I (A1): intervention (B) is 0% and intervention (B): baseline II (A2) 37.5% . From these data it can be concluded that the *Stacko* UNO game is effective in increasing the ability to recognize the value of places where children have difficulty learning.

**Keywords:** place value, uno *stacko*, learning difficulties

## Pendahuluan (Introduction)

Pendidikan adalah salah satu unsur yang paling penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan juga merupakan proses pendewasaan diri manusia serta proses pembentukan pribadi dan karakter manusia. Pendidikan berhak didapatkan oleh semua orang tidak terkecuali anak berkebutuhan khusus. Anak berkebutuhan khusus adalah anak yang mengalami kesulitan atau hambatan belajar sehingga sulit dalam mengikuti pembelajaran seperti anak pada umumnya. Yang termasuk anak berkebutuhan khusus adalah anak dengan hambatan penglihatan, anak dengan hambatan pendengaran, anak dengan hambatan kecerdasan, anak dengan hambatan fisik dan motorik, anak dengan hambatan emosi dan perilaku, anak berbakat, anak berkesulitan belajar, dan anak dengan gangguan kesehatan.

(Edward, Sopandi, & Kasiyati, 2018) mengemukakan anak berkesulitan belajar umumnya memiliki tingkat intelegensi yang sama dengan anak pada umumnya bahkan intelegensi yang dimiliki oleh anak berkesulitan belajar ada yang di atas rata-rata anak pada umumnya. Anak berkesulitan belajar tidak hanya disebabkan oleh disfungsi neurologis tetapi juga disebabkan oleh ketidaktepatan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Ketidaktepatan guru dalam memilih dan merancang strategi dalam melaksanakan pembelajaran dapat memberikan kesulitan bagi anak didik dalam menerima pelajaran yang diberikan oleh guru terhadap anak didik. Anak berkesulitan belajar akademik terbagi menjadi tiga yang salah satunya adalah anak berkesulitan belajar berhitung (diskalkulia). Kesulitan berhitung adalah suatu masalah perkembangan kemampuan dan keterampilan matematika yang mempengaruhi pencapaian prestasi akademik yang dapat mempengaruhi kehidupan sehari-hari (Subini, 2012).

Menurut (Koswara, 2013) matematika adalah kemampuan berpikir logis untuk menemukan jawaban dari masalah yang kita dihadapi. Tujuan belajar matematika yaitu untuk mendorong siswa menjadi pemecah masalah yang berdasarkan proses berpikir yang logis, kritis, dan rasional. Ruang lingkup dari dasar matematika itu sendiri tidak akan terlepas dari konsep-konsep bilangan bulat dan pecahan, operasi hitung dan sifat-sifatnya, serta digunakan dalam pemecahan masalah kehidupan sehari-hari. Maka dari itu untuk dapat mengoperasikan bilangan kita terlebih dahulu harus paham konsep nilai tempat.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh seorang anak berkesulitan belajar yang duduk di bangku kelas III belum bisa menentukan nilai tempat. Anak sering menukar nilai tempat antara satuan, puluhan, dan ratusan. Untuk mengatasi kesulitan tersebut kita bisa melakukan dengan banyak cara di antaranya bisa dengan media, metode dan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik anak. Maka dari itu peneliti memilih permainan *UNO Stacko* untuk meningkatkan kemampuan mengenal nilai tempat anak.

Permainan *UNO Stacko* adalah permainan yang sangat menyenangkan dan lebih menarik sehingga menumbuhkan semangat anak dalam belajar dan hasil yang didapatkan anak akan maksimal. Menurut (Larasati & Prihatnani, 2018) permainan *UNO Stacko* adalah permainan yang terdiri dari balok-balok. Jumlah balok dalam permainan ini sebanyak 45 balok. Permainan ini mengutamakan persamaan angka dan warna yang tertera di balok. Dalam permainan *UNO Stacko* ini pemain tidak boleh merubuhkan balok-balok yang telah tersusun. Melalui permainan *UNO Stacko* ini anak akan belajar menentukan nilai tempat satuan, puluhan, dan ratusan.

## Metode

Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian eksperimen yang berbentuk *Single Subject Research* (SSR). Penelitian ini menggunakan subjek tunggal yang mana menyangkut subjek individu. Desain penelitian ini yaitu menggunakan desain A-B-A. Menurut (Sunanto, 2005) desain A-B-A ini termasuk kedalam 3 kondisi, yaitu kondisi *baseline* I (A1) adalah kemampuan awal anak sebelum dilakukan *intervensi* (B). Kondisi *intervensi* (B) adalah perlakuan yang akan diberikan kepada anak yaitu mengenal nilai tempat melalui permainan *UNO Stacko*. Dan yang terakhir adalah kondisi *baseline* II (A2) yaitu kondisi setelah tidak diberikan lagi *intervensi* (B). Subjek penelitian ini adalah seorang anak berkesulitan belajar yang duduk di kelas III SD N 22

Payakumbuh. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan mengenal nilai tempat dan variabel bebasnya adalah permainan *UNO Stacko*.

Data penelitian ini dikumpulkan langsung oleh peneliti yaitu dengan melihat proses dan kemajuan anak dalam mengenal nilai tempat. Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui tes tertulis yang digunakan untuk mengukur kemampuan anak dalam mengenal nilai tempat. Data diambil saat kondisi *baseline* I (A1), *intervensi* (B), dan *baseline* II (A2). Data penelitian ini dianalisis menggunakan analisis visual data grafik. Peneliti mengukur frekuensi dengan banyak anak menjawab soal dengan benar. Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi.

### Hasil Penelitian dan Analisis (Result and Analysis)

Penelitian ini dilakukan di SD N 22 Payakumbuh pada seorang anak berkesulitan belajar dalam berhitung. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal nilai tempat yaitu satuan, puluhan, dan ratusan melalui permainan *UNO Stacko*. Penelitian ini dilakukan selama 16 kali pertemuan. Data diperoleh dari tiga kondisi yaitu kondisi *baseline* I (A1) yaitu kondisi awal sebelum diberikan *intervensi* (B) yang dilakukan sebanyak lima kali pertemuan. Pada kondisi ini stabil pada pertemuan ketiga, keempat, dan kelima yaitu 15.56%. Kondisi *intervensi* (B) adalah perlakuan yang diberikan pada anak yaitu melalui permainan *UNO Stacko*. Kondisi ini stabil pada pertemuan kesebelas, kedua belas, ketiga belas yaitu 86.7%. Dan yang terakhir adalah kondisi *baseline* II (A2) yaitu kondisi anak setelah tidak lagi diberikan *intervensi* (B). Kondisi ini stabil pada pertemuan keempat belas, kelima belas, dan keenam belas yaitu 86.7%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik di bawah ini:

**Tabel 1 *Baseline* I Kemampuan Anak Mengenal Nilai Tempat**

Pengamatan Ke	Hari/ Tanggal	Hasil
1	Senin/ 21 Oktober 2019	15.6%
2	Selasa/ 22 Oktober 2019	17.8%
3	Rabu/ 23 Oktober 2019	15.6%
4	Jum'at/ 25 Oktober 2019	15.6%
5	Sabtu/ 26 Oktober 2019	15.6%

Pada kondisi *baseline* I (A1) dilakukan sebanyak 5 kali pertemuan dan menunjukkan stabil pada pertemuan ketiga sampai kelima.

**Tabel 2 *Intervensi* Kemampuan Anak Mengenal Nilai Tempat**

Pengamatan Ke	Hari/ Tanggal	Hasil
6	Senin/ 28 Oktober 2019	22.2%
7	Selasa/ 29 Oktober 2019	35.6%
8	Rabu/ 30 Oktober 2019	53.3%
9	Kamis/ 31 Oktober 2019	66.7%
10	Sabtu/ 02 November 2019	75.6%
11	Senin/ 04 November 2019	86.7%
12	Selasa/ 05 November 2019	86.7%
13	Rabu/ 06 November 2019	86.7%

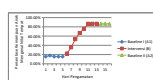
Pada kondisi *intervensi* (B) dilakukan sebanyak 8 kali pertemuan dan menunjukkan stabil pada pertemuan kesebelas sampai ketiga belas.

**Tabel 3 *Baseline II* Kemampuan Anak Mengenal Nilai Tempat**

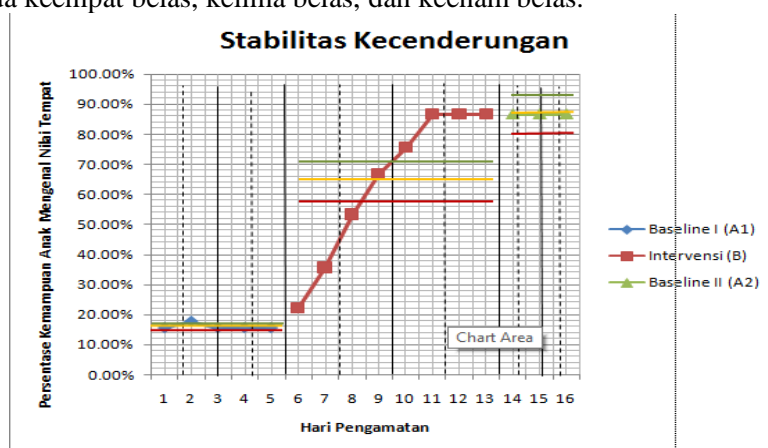
Pengamatan Ke	Hari/ Tanggal	Hasil
14	Kamis/ 07 November 2019	86.7%
15	Jum'at/ 08 November 2019	86.7%
16	Sabtu/ 09 November 2019	86.7%

Pada kondisi *baseline II* (A2) dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan dan menunjukkan stabil pada pertemuan keempat belas sampai keenam belas.

Dari ketiga kondisi diatas dapat dilihat dalam bentuk grafik di bawah ini:

**Gambar 1 Kondisi Baseline dan Intervensi Kemampuan Anak Mengenal Nilai Tempat**

Berdasarkan gambar 1 di atas dapat diuraikan bahwa pada kondisi *baseline I* (A1) dilakukan sebanyak lima kali pengamatan yang datanya stabil pada pertemuan ketiga, keempat, dan kelima. Sedangkan pada kondisi *intervensi* (B) dilakukan sebanyak delapan kali pengamatan yang datanya stabil pada pertemuan kesebelas, kedua belas, dan ketiga belas. Dan yang terakhir pada kondisi *baseline II* dilakukan sebanyak tiga kali pengamatan yang datanya tetap stabil pada keempat belas, kelima belas, dan keenam belas.

**Gambar 2 Stabilitas Kecenderungan**

Keterangan:

- Batas bawah
- *Mean level*
- Batas atas

Dari grafik di atas dapat dijelaskan kemampuan mengenal nilai tempat anak sudah menunjukkan kestabilan. Pada kondisi *baseline I* (A1) datanya *mean level* yaitu 16, batas atas

yaitu 17.3, dan batas bawah yaitu 14.7. Pada kondisi *intervensi* (B) datanya *mean level* yaitu 64.19, batas atas yaitu 70.69, dan batas bawah yaitu 57.69. Pada kondisi *baseline* II (A2) datanya *mean level* yaitu 86.7, batas atas yaitu 93.2, dan batas bawah yaitu 80.2

**Tabel 4 Rangkuman Hasil Analisis dalam Kondisi**

No	Kondisi	A1	B	A2
1.	Panjang kondisi	5	8	3
2.	Estimasi kecenderungan arah	$\nearrow$ (+)	$\nearrow$ (+)	$\longrightarrow$ (=)
3.	Kecenderungan stabilitas	Tidak stabil ( 80% )	Tidak stabil ( 12.5% )	Stabil ( 100% )
4.	Jejak data	$\nearrow$ (+)	$\nearrow$ (+)	$\longrightarrow$ (=)
5.	Level stabilitas	Variabel (15.6 – 17.8)	Variabel (22.2 – 86.7)	Variabel (86.7 – 86.7)
6.	Level perubahan	$17.8 - 15.6 = 2.2$ (+)	$86.7 - 22.2 =$ 64.5 (+)	$86.7 - 86.7 =$ 0 (=)

### Pembahasan (Discussion)

Penelitian ini dilaksanakan di SD N 22 Payakumbuh. Penelitian ini membahas tentang kemampuan anak dalam mengenal nilai tempat. Kemampuan dalam mengenal nilai tempat adalah kemampuan yang sangat penting karena jika tidak paham tentang nilai tempat nantinya akan sulit atau berdampak dalam menyelesaikan operasi hitung.

(Mursyani & Nurhastuti, 2019) mengatakan bahwa ruang lingkup matematika tidak akan terlepas dari konsep pengenalan bilangan, penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Maka dari itu jika anak tidak mengerti tentang nilai tempat maka akan sulit baginya untuk menyelesaikan operasi hitung.

Subjek dalam penelitian ini adalah seorang anak perempuan yang mengalami kesulitan belajar berhitung. Anak mengalami hambatan dalam mengenal nilai tempat. Maka dari itu penulis melakukan penelitian tentang meningkatkan kemampuan mengenal nilai tempat anak melalui permainan UNO *Stacko*. Melalui permainan UNO *Stacko* ini penulis mengajarkan anak mengenal nilai tempat satuan, puluhan, dan ratusan yaitu dengan menyebutkan, menunjukkan, dan menuliskan nilai tempat. Tujuan dari permainan ini agar anak dapat mengenal nilai tempat dengan benar.

Penelitian ini dilakukan sebanyak enam belas kali pengamatan yang terbagi atas tiga kondisi yaitu kondisi *baseline* I (A1) sebelum diberikan *intervensi* dilakukan sebanyak lima kali pengamatan, delapan kali pengamatan pada kondisi *intervensi* (B), dan tiga kali pengamatan pada kondisi *baseline* II.

Pada kondisi *baseline* I (A1) data stabil pada pengamatan ketiga, keempat, dan kelima yaitu 15.56%. Pada kondisi *intervensi* (B) data stabil pada pengamatan kesebelas, kedua belas, dan ketiga belas yaitu 86.7%. Dan pada kondisi *baseline* II (A1) data stabil pada pengamatan keempat belas, kelima belas, dan keenam belas yaitu 86.7%.

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa sebelum diberikan *intervensi* melalui permainan UNO *Stacko*, kemampuan anak dalam mengenal nilai tempat sangat rendah. Setelah diberikan *intervensi* melalui permainan UNO *Stacko* kemampuan anak dalam mengenal nilai tempat meningkat, dan setelah tidak diberikan *intervensi* kemampuan anak tetap stabil. Hal ini

dapat menunjukkan bahwa dengan permainan UNO *Stacko* dapat meningkatkan kemampuan mengenal nilai tempat anak berkesulitan belajar.

Anak berkesulitan belajar sering disebut dengan *learning disability*. Kesulitan belajar adalah suatu hambatan yang membuat anak menjadi sulit dalam melaksanakan pembelajaran dengan efektif. Menurut (Jamaris, 2014) kesulitan belajar merupakan isu yang sering didengar didunia pendidikan karena kelainannya ini sulit untuk diatasi, namun dengan adanya *intervensi* yang tepat maka individu akan dapat mengikuti pelajaran dengan baik. Dari pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa permainan UNO *Stacko* dapat meningkatkan kemampuan mengenal nilai tempat anak berkesulitan belajar.

### **Simpulan dan Saran (Conclusion and Recommendation)**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SD N 22 Payakumbuh, didapat hasil bahwa kemampuan mengenal nilai tempat pada anak dapat ditingkatkan melalui permainan UNO *Stacko* yang dibuktikan dengan data- data yang diperoleh pada kondisi *baseline* I (A1), *intervensi* (B), dan *baseline* II (A2). Pada kondisi *baseline* I (A1) dilakukan sebanyak lima kali pertemuan, sedangkan pada kondisi *intervensi* (B) dilakukan sebanyak delapan kali pertemuan, dan pada kondisi *baseline* II (A2) dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan.

Pada kondisi *baseline* I (A1) peneliti melakukan pengamatan sebelum memberikan *intervensi* (B) yang hasilnya stabil pada pengamatan ketiga, keempat, dan kelima yaitu 15.6%. Pada kondisi *intervensi* (B) peneliti memberikan *intervensi* (B) yaitu dengan permainan UNO *Stacko*. Dalam kondisi ini anak mendapatkan hasil yang stabil pada pengamatan kesebelas, dua belas, dan tiga belas yaitu 86.7%. Pada kondisi *baseline* II (A2) anak mendapatkan hasil yang stabil pada pengamatan keempat belas, lima belas, dan enam belas yaitu 86.7%.

Berdasarkan analisis data dalam kondisi dan analisis data antar kondisi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal nilai tempat dapat ditingkatkan melalui permainan UNO *Stacko*.

### **Daftar Rujukan (References)**

- Edward, C., Sopandi, A. A., & Kasiyati. (2018). Pengelolaan Kelas Inklusif Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Anak Berkesulitan Belajar. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 2, 53–57.
- Jamaris, M. (2014). *Kesulitan Belajar*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Koswara, D. (2013). *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Berkesulitan Belajar Spesifik*. Jakarta: PT.Luxima Metro media.
- Larasati, M. S., & Prihatnani, E. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran USH (Uno Stacko Hitung) Edu-mat. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6, 150–161.
- Mursyani, Y., & Nurhastuti. (2019). Efektivitas Pendekatan Realistic Mathematics Education Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Bagi Anak Berkesulitan Belajar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kebutuhan Khusus Khusus*, 7, 8–12.
- Subini, N. (2012). *Mengatasi Kesulitan Belajar*. Yogyakarta: Javalitera.
- Sunanto, J. (2005). *Pengantar Penelitian Dengan Subyek Tunggal*. Japan: Univercity Of Tsukuba.